

RAČUNALNE IGRE KAO REZERVOAR TAKTIKA I ALAT ZA REGRUTACIJU VIRTUALNIH RATNIKA: *ARMED ASSAULT*, *ACE*, *VBS2*

Dinko Štimac *

UDK: 004:793/794

793/794:004

004:355

355:004

Primljeno: 23.X.2013.

Prihvaćeno: 18.II.2014.

Sažetak

Tekst se bavi fenomenom FPS (*first person shooter*) igara i njihovim korištenjem kao simulacijskih alata za trening vojnika. Posebno se koncentrira na igru *Armed Assault* i njezin mod *ACE*. Također, nastoji se razviti preliminarni uvid u ulogu modova u stvaranju sve preciznijih simulatora. Vojska je prepoznala potencijal komercijalnih FPS-ova u preciznom simuliranju ratišta, posebno u smislu korištenja tog potencijala za trening jedinica na razini voda. Propituju se izvjesni pogledi prema kojima igranje igara dovodi do blaziranosti igrača i stvaranja dojma o ratu kao beskrvnoj i čistoj zabavi. Također, upozorava se na potencijal simulacija da u kontekstu suvremenih oružanih sila AVF (*all volunteer force*) tipa razviju bar kod dijela civilnog stanovništva bolje razumijevanje vojske kako bi se na taj način povećao nadzor koji civilni sektor može uspostaviti nad profesionalnim vojnim sektorom.

Ključne riječi: *first person shooter*, *Virtual Battlespace 2*, *all volunteer force*, simulacija, virtualna stvarnost, vojska.

UVOD

FPS (*first person shooter*), tj. „pucačina iz prvog lica“, žanr je računalnih igara, u svojim začecima poznat kroz igre poput *Wolfenstein 3D* (1992) i *Doom* (1993), za kojima slijede sve napredniji i umreženiji *Unreal Tournament* (1999), *Quake III Arena* (1999) i danas aktualne posljednje inkarnacije serijala *Battlefield* i *Call of Duty*. Primjerke ovog žanra karakterizira naglasak na pretežito pješački borbeni angažman igrača protiv posve fiktivnih, povijesnih ili aktualnih protivnika, a sve to izvedeno kroz „oči lika“ (tj. avatara) kojime igrač upravlja.

* Dinko Štimac (dinko.stimac@gmail.com) je student druge godine diplomskog studija komparativne književnosti i sociologije na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu.

Žanr je već 1990-ih zainteresirao vojsku, pa je odjel za simulaciju u Korpusu mornaričkog pješništva SAD-a 1996. na bazi igre *Doom II: Hell on Earth* (1994) stvorio *Marine Doom* za potrebe treniranja marinaca (Shaw 2010; McLeroy 2008; Krishnan 2008). Razvojem računalne tehnologije i FPS-a kao žanra nastavlja se vojni angažman čime dolazimo do današnjih *Virtual Battlespace Systems 1* (VBS1) (2001) i *Virtual Battlespace 2* (VBS2) (2007) softverskih rješenja za trening vojnika, također baziranim na civilnim igrama *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* (2001) i *Arma: Armed Assault* (2006).

Prodor civilnog igračkog zabavnog sektora u profesionalni vojni svijet za sobom povlači brojna pitanja o međudnosu vojnog i civilnog u virtualnosti i stvarnosti. U ovom se radu nastoje izolirati dva područja: pojava *modova*, tj. korisnički oblikovanih modifikacija izvornih komercijalnih igara i njihov potencijal za razvijanje realističnih civilnih i vojnih simulatora. Drugo, postoje određeni strahovi da bi ratne igre mogle onemogućiti igrače u stvaranju „realne” predodžbe rata i smanjiti njihovu empatiju prema žrtvama u ratovima koji se trenutačno vode. Nastojat će se istražiti ovo stajalište i pružiti protuargumenti viđenju igrača kao „blaziranih”.

Da bi se moglo ući u pitanje simulacije i simuliranja u vojnom kontekstu, ipak bi prvo valjalo ponuditi preliminarni pregled teorijskih uvida i definicija, tj. uspostaviti definicije korištenih termina. Prvo, „kada neki predmet ili proces predstavimo nekim drugim predmetom ili procesom tada taj drugi predmet ili proces zovemo *model*” (Afrić 1999: 100) (istaknuo D. Š.).

„Ako djelujemo na dinamični model tako da mijenjamo određene veličine koje ulaze u dinamične odnose (uništavanje prezentiranih neprijateljskih tenkova trošenjem prezentiranih zaliha raketa zemlja-zemlja), model će pokazati nova stanja (koja ne postoje u predstavljenom procesu ali bi mogla postojati ukoliko se poduzme akcija baš u tom smjeru). Ovakvo baratanje modelom zove se *simulacija*” (Afrić 1999: 101) (istaknuo D. Š.).

Moguća klasifikacija tipova simuliranja u vojsci jest sljedeća: žive, virtualne i konstruktivne simulacije (Pew i Mavor 1998). Žive simulacije podrazumijevaju stvarne vojnike koji na terenu održavaju vježbe i manevre, virtualne uključuju stvarne ljude koji koriste simuliranu opremu u simuliranim okolišima, dok konstruktivne simulacije koriste simulirane ljude u simuliranom okolišu. Ovdje su od posebne važnosti virtualne simulacije, osobito njihova podvrsta umreženih virtualnih simulacija koje u simuliranom okolišu sjedinjuju fizički izmještene pojedince.

Afrić posebno naglašava edukacijski aspekt simulacije – uspješna je ona simulacija „koja uspješno prenosi znanje” (Afrić 1999: 109). Krishnan nudi dodatne aspekte: „Modeliranje i simulacija koriste se u mnogim kontekstima i za mnoge svrhe. Za vojsku, to su četiri glavna područja primjene: 1) razvoj oružanih sustava, uključujući testiranje i procjenu; 2) vojni trening; 3) borbena analiza i ratne igre; i 4) menadžment bitke” (Krishnan 2008: 71).

Promatrajući FPS u ulozi vojnog simulatora, podrazumijevamo da je riječ o virtualnoj simulaciji s posebnim naglaskom na mrežnu komponentu koja se koristi za obuku vojnog osoblja. Tako promatran, FPS se primarno može koristiti za obuku

osoblja do razine voda, „mreže simulatora nisu prilagođene za obuku zapovjednika razine satnije, bojne i više. Naime, ako bismo zapovjednika bojne željeli uvježbavati pomoću mreže simulatora, onda bismo samo za njegovu postrojbu trebali na nekoliko dana osigurati stotinjak simulatora svih sredstava kojima bojna raspolaže, više stotina vojnika kao posade tih simulatora i cijeli stožer i zapovjedništva svih podređenih postrojbi” (Penzar et al. 2001: 95).

OPERATION FLASHPOINT: OD RAČUNALNE IGRE DO VOJNOG SIMULATORA

Računalna igra *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* (OFP), proizvod češke softverske tvrtke Bohemia Interactive Studio, u vrijeme svojeg izlaska 2001. predstavljala je nešto zaista neobično. Riječ je o FPS igri kojoj je glavno tržište bilo na realističnosti, a ne na zabavi. Iako je već postojao žanr taktičkih FPS-ova, on se više koncentrirao na protuterorističke operacije u interijerima, dok je OFP igru premjestio u široke eksterijere pješačkih, tenkovskih i zračnih bojišta. Vremenski izmještena u 1985., igra je u kampanjskom modu nastojala ponuditi iskustvo sukoba NATO-a i sovjetskih oružanih sila.

U praksi je to značilo zamjetnu devijaciju od dotad općeg mjesta u FPS žanru, naime, onoga što će Barlow i Morrison opisati kao „sindrom supervojnika”: „Zajednički pristup svih 1PS-a [1st Person Shooter] jest poboljšati mogućnosti igračevog lika (avatare kojeg kontroliraju) iznad onih koje posjeduju suvremeni sportaši ili suvremena tehnologija. To nazivamo sindromom supervojnika – avatar koji je daleko sposobniji, u svakom pogledu, od bilo koje stvarne osobe” (Barlow i Morrison 2005).

Umjesto bezglavog trčanja u bitku i napucavanja s neprijateljem, gdje ključnu ulogu igraju refleksi igrača, a koji su svojstveni i za većinu današnjih popularnih igara u žanru, OFP uvodi *taktiku*. Zbog veličine terena, koordiniranosti neprijatelja i ranjivosti vlastitog lika u igri, igrač više ne može utrčati među neprijatelje, na sebe primiti velike količine u stvarnosti fatalnih pogodaka i onda uzvratiti. Traži se planiranje i usklađivanje s djelovanjem prijateljskih trupa¹. Također, OFP donosi i veliku promjenu u brzini odvijanja igre. Naime, zbog važnosti razmjешtanja trupa na terenu u formacije, od igrača se zahtijeva da velik dio vremena provede u šetnji krajolikom ili transportirajući jedinice po terenu. Tako nešto odbija nestrpljivije igrače, navikle na konstantnu visoku napetost. OFP ovaj problem eventualnog zamora čak i najzagriženijih entuzijasta rješava uvođenjem ubrzanog vremena. Umjesto da igrač u realnom vremenu pretrčava kilometarske udaljenosti da bi postigao najpovoljniji raspored jedinica, sada je to bitno skraćeno ručnom kontrolom protoka vremena.

¹ Jedna recenzija igre tako ustanovljava: „Budite upozoreni, *Operation Flashpoint* nije obična pucačina iz prvog lica. Za razliku od većine ratnih igara, strategija i timska igra su ključni, a izlaganje suvišnim rizicima brzo će rezultirati smrću. Taj novi stil igranja vjerojatno je najteža tranzicija koju sam morao učiniti da bih se prilagodio ovakvoj vrsti igre” (Snider 2001).

Naglasak na što realističnijem sukobu pobuđuje pozornost profesionalaca, pa Bohemia Interactive stvara *Virtual Battlespace Systems 1* (VBS1) i 2001. isporučuje sustav Korpusu mornaričkog pješništva SAD-a (Lin 2011). Godinu dana nakon izlaska nastavka OFP-a pod nazivom *ARMA: Armed Assault*² (2006), proizvođači na temeljnom kodu igre stvaraju *Virtual Battlespace 2* (VBS2). VBS2 se danas koristi u državama članicama NATO-a, između ostaloga i u Oružanim snagama RH (*Military Technology* 2009; *Military & Aerospace Electronics* 2007; *Hrvatski vojnik* 2012).

Ono što je posebno zanimljivo na putu koji su tvorci OFP-a prošli od 2001. do danas jest aktivna uključenost zajednice korisnika igre. Naime, na službenim stranicama tvrtke Bohemia Interactive uz napomene o OFP-u između ostaloga stoji sljedeće: „*Flashpoint* je moguće adaptirati i prilagođavati na različite načine. ...Samo nebo je granica, na žalost, nije moguće stvarati misije u svemiru!” (u: Bohemia Interactive Community Wiki, 2013)

Čini se da su kreatori OFP-a taj stav imali od samoga početka rada na igri (Lin 2011), a tome svjedoči i razvijena zajednica korisnika koji su stvarali razne modove, tj. modifikacije ili module. Nastavak OFP-a, *ARMA: Armed Assault*, posebno je zanimljiv u kontekstu modova. Od brojnih dostupnih za slobodno skidanje³ valja istaknuti ACE – *Advanced Combat Environment*. Radi se o opsežnom zahvatu u originalnu igru kojim se mijenjalo skoro sve: od grafičkog prikaza, zvukova i balističkih svojstava oružja do uvođenja nove opreme i borbenih vozila. Primjerice, originalna je igra rukovanje SACLOS protutenkovskim oruđem obradila tako da je igrač samo morao označiti metu (desni klik miša) i otvoriti vatru po cilju. Igra je sama navodila raketu na pokretni ili statični cilj. ACE ovdje ne čini kompromise, naime, da bi igrač ostvario pogotke iz SACLOS sustava nužno je neprekidno za vrijeme gađanja cilj držati osvijetljen laserom. Isto vrijedi i za rukovanje Hell fire raketama, Konkurs sustavom itd. Još jedna velika razlika u odnosu na originalnu igru jest i sustav brige za ranjenike. ACE posjeduje sustav povlačenja onesviještenih boraca na terenu, postupak oživljavanja, različite vrste saniranja rana itd., dok *Armed Assault* posjeduje tek najjednostavniju opciju *Heal*.

U konačnici, mod u ovom slučaju⁴ za originalnu igru znači dodatnu realnost. Zato bi korisnički *input* mogao biti ono rješenje koje će odgovoriti na Perlino i

² Serijal je promijenio ime zbog razilaženja Bohemia Interactivea s izdavačima OFP-a, tvrtkom Codemasters. Budući da je zadržao prava na ime OFP, Codemasters je poslije izdao još *Operation Flashpoint: Dragon Rising* (2009) i *Operation Flashpoint: Red River* (2011), ali te igre više nemaju veze s tvorcima originalnog OFP-a, Bohemia Interactiveom, a nemaju veze ni s idealima simulacije borbenih sukoba jer su obje degenerirale u posve komercijalni tip pucačina za mase, s prioritetom zabave i s radikalno smanjenom željom za realizmom koji bi mogao odbiti široku publiku.

³ Za popis dostupnih modova vidjeti Armaholic (2013).

⁴ Valja upozoriti, *Arma* nije iznimka jer su u svijetu komercijalnih računalnih vojnih simulatora prisutne relativno dobro organizirane i angažirane igračke zajednice i „klanovi” koji se udružuju radi igranja i modificiranja originalne igre. Riječ je o igrama poput *IL2-Sturmovik* (2001), *Dangerous Waters* (2005), *Lock On* (2003), serijalu *Digital Combat Simulator* itd. i njihovim igračkim zajednicama.

McGradyjevo pitanje o ratnim igrama i njihovoj mogućnosti simulacije: „Kako se nositi s onim stvarima koje ne očekujemo i koje nije moguće predvidjeti jer su toliko korjenito suprotne načinu na koji vidimo svijet da njihovo pojavljivanje nije moguće, emocionalno ili politički, ni zamisliti?“ (Perla i McGrady 2011: 124).

Djelovanje zajednice korisnika koji stvaraju modove na primjeru serijala OFP i *Arma* donijelo je rezultate, pa brojne novosti iz slobodne modifikacije ACE vidimo u sljedećoj službenoj verziji igre *Arma 2* (2009) ili u najnovijoj *Arma 3* (2013). Radi se, primjerice, o uvođenju dvostrukog ciljnika za oružja koja i u stvarnosti imaju tu mogućnost (npr. jurišna puška G36), uvođenju spomenutog sustava brige o ranjenicima itd. U ovome slučaju civilna softverska tvrtka i civilni korisnici vojsci donose napredak u simuliranju ratišta.

Ne čini se da je to sve što su civili sposobni ponuditi vojsci. Naime, vojska naglašava korist umreženih simulacija (Howard 2012). Jasno, u suvremenom okruženju NATO-a umreženost bi značila i veće mogućnosti multinacionalnih simulacija i vježbi. Ali, postoji još jedan mogući aspekt. Riječ je o nečemu sličnome igri koju igra Ender u znanstvenofantastičnom romanu Orsona Scotta Carda (2007). Ender je, naime, dijete kojemu je rečeno da igra igru u kojoj je cilj pobijediti „protivnika“. Ipak, Enderova igra nije samo to jer dječak kroz igru upravlja stvarnom ljudskom flotom koja nastoji eliminirati izvanzemaljske napadače. Civilni bi *online* igrači u današnjim FPS igrama slično mogli poslužiti kao način testiranja vojnih taktika. Naime, upravo globalna umreženost igrača može biti od velike važnosti za vojni sektor, ponajprije zbog toga što velik broj igrača često znači i velik rezervoar različitih ideja i taktika. Suočeni s realnim vojnim problemima, ali u kontekstu igara, igrači bi možda mogli pružati nova rješenja. Jasno, tako nešto valja uzeti s rezervom, ponajprije stoga što je trenutačna zajednica igrača FPS borbenih simulacija ipak prilično nestabilna i promjenjiva grupa, s doista otežanom međusobnom komunikacijom i koordinacijom u složenijim borbenim djelovanjima⁵.

⁵ Ipak, ti su igrači ponekad prinuđeni surađivati, kao recimo u *Warfareu*. *Warfare* je jedna od misija koje je moguće igrati u umreženoj igri u različitim korisnički modificiranim oblicima *Arme*. Radi se ustvari o, kako i samo ime kaže, svojevrsnoj simulaciji otvorenog rata. OPFOR i BLUFOR nastoje ostvariti kontrolu nad otokom i u potpunosti poraziti neprijateljsku oružanu silu i infrastrukturu. Svaka strana posjeduje mobilnu bazu, tvornice trupa i vozila i obrambene instalacije. Situacija postaje zanimljiva zbog inventivnosti koju zapovjednik svake strane mora pokazati u sukobu sa zapovjednikom i igračima suprotne strane. Kombiniraju se AI vojnici i likovi koje kontroliraju *multiplayer* igrači. Pravi su igrači, jasno, inteligentniji, ali teško ih je razlikovati od AI topovskog mesa, a dodatnu zanimljivost predstavljaju i različiti oblici misije koja se koristi. Neki oblici imaju različita pravila (izostanak protumjera na zračnim jedinicama, ukinuta artiljerijska sredstva itd.), a sve to utječe na dinamiku i način igre, tj. na oblik rata. *Warfare* se stoga čini dobrim primjerom kako promjena pravila u ovakvoj vrsti simulacije može dovesti do različitih, ponekad nepredviđenih raspleta. Ali i kao primjer odluka koje čine anonimni multinacionalni igrači koji su fizički izmješteni kako bi postigli dobru komunikaciju s izabranim zapovjednikom svoje strane i ostalim igračima na terenu u svrhu ostvarivanja pobjede.

ISKRIVLJAVANJE NARAVI SUKOB I INDOKTRINACIJA VIRTUALNIH REGRUTA

Shaw tvrdi sljedeće: „Igra je aktivna i troškovno efikasna regrutacijska tehnologija koju vojni zabavni kompleks koristi za tranziciju igrača u širi kulturalni ‘rat protiv terora’. Ova mjesta razvijaju zaigrani zaborav, nasilno reducirajući složenost rata u kodno proizvedenu binarnost koja je neprijateljska prema različitostima i indiferentna prema humanosti” (Shaw 2010: 798).

Zanimljivo, Shaw će osuditi cenzuriranje nasilja u računalnim igrama jer takav pristup virtualnom ratu oduzima „realnost”, proizvodi tipizirane slike protivnika u „ratu protiv terora” i razvija pozitivan stav prema američkim vojnim angažmanima (Shaw 2010). Takva je osuda izostanka nasilja fascinantna zbog općenitog stava javnosti i javne histerije koji su, posebno nakon događaja u američkoj školi Columbine, upravo računalne igre i njihovo nasilje proglašavali ključnim uzrokom problema nasilja među mladima⁶.

Ukoliko bi ovakva težnja za simplificiranjem rata i postojala u *mainstream* zabavljački orijentiranim FPS-ovima, čini se da bi upravo simulatori poput *Arme* sa svojim modovima mogli pružiti doprinos preciznijem i detaljnijem, tj. realističnijem prikazu ratnih sukoba. I to na sljedeći način: „Proigravanje vojne ratne igre časnicima i ekspertima pruža iskustvo igre, a igranje civilne ratne igre pruža igračima i djelomično iskustvo ratovanja – otkriva historijski svijet i mehanizme rata u dinamičnoj i minimalno idealiziranoj formi. Potonje iskustvo moglo bi biti vrlo bitno jer uvodi civile u potpunije razumijevanje procesa ratovanja i tako omogućava upućeno sudjelovanje u javnom kreiranju sigurnosne politike” (Matković 2003: 156).

Svakako, suvremeni trend ukidanja obveznog vojnog roka uzrokuje manje sudjelovanje civila u vojnim djelovanjima i posljedično slabije razumijevanje sukoba (Harper 2001; Maninger 2007). Zapad ne vodi ratove na teritoriju vlastitih zemalja nego u zemljama Trećeg svijeta koje prosječna populacija razvijenog svijeta nikada nije, a vjerojatno ni neće vidjeti uživo. Njihovo viđenje rata medijski je posredovano. Ali, slobodno sudjelovanje u razvoju simulacijskih igara moglo bi donijeti traženi uvid u aktualne sukobe. Pa zbog toga, suprotno pogledima Shawa, suvremene FPS igre donose sve više realnosti i sve potpuniji uvid u vojnički život. Ali to, jasno, ovisi o publici. Tinejdžerska publika uključena u *online* zajednice igara poput *Call of Duty* mogla bi steći pogled na suvremeni rat kao na dinamično napucavanje bez kraja i konca, dok bi publika uključena u simulatore poput *Arme*, gdje svaki korak na bojištu ima posljedice, zasigurno stvorila radikalno drugačiju sliku rata. Bilo bi nerealno očekivati da cijela industrija igara ima iste nazore na svijet koji modelira. Za igrače simulacija, rat postaje sve složeniji. Kao primjer valja spomenuti sustav *Digital Combat Simulator: Black Shark* (2008) koji se bavi ruskim jurišnim helikopterom Ka-50. Letenje u toj „igri” preispituje granice onoga što se može smatrati

⁶ Prikazi nasilja u računalnim igrama smatraju se rizičnima i problematičnima jer kod igrača razvijaju izostanak emotivne reakcije na prikaze nasilja i povećavaju agresivnost (Anderson et al. 2010; Barlett et al., 2007; Bushman 2012; Carnagey et al. 2007).

igrom. Naime, navedeni softver nudi posve interaktivni kokpit jurišnog helikoptera u kojem je za postizanje čak i običnog odvajanja od zemlje potrebno bar 10 minuta pripremnih radnji⁷.

DCS: Black Shark, ali i ostali simulatori, sve uspješnije i detaljnije prikazuju vojne procedure i tehniku, što za igrača znači detaljniji uvid u vojsku kao zaposlenje. Ali opet, i ovdje to ovisi o osobnim preferencijama igrača. Ako netko jednostavno ne želi pri svakoj igri prolaziti kroz proceduru polijetanja i leta do mete, već se želi koncentrirati isključivo na borbeni element, simulacije mu to omogućuju, ali ako se želi u potpunosti uživjeti u iskustvo onda će u svoj igrački doživljaj uključiti i te predradnje koje prethode borbi. To se čini značajnim jer, kako je spomenuto, daje jedno naličje vojnog djelovanja – a to je ono profesionalno. Rat u Afganistanu zasigurno ne uključuje samo izmjenu vatre s talibanima nego i mukotrpno osiguravanje afganistanskih putova da bi se omogućio neometan prolaz trupa. Čini se da bi simulacije mogle potencijalnim regrutima pružiti iskustvo rata prije samog iskustva rata.

Zašto ići ratovati ako je u puno sigurnijim uvjetima, bez moralnih dvojbi i bez straha za vlastito zdravlje, rat moguće iskusiti i na računalu? Vojna su sredstva sve potpunije opremljena digitalnom senzorskom opremom: od bespilotnih letjelica koje više ni ne traže fizičku prisutnost pilota pa do suvremenih podmornica. Posljedično, ako kao primjer uzmemo podmornice klase Virginia, posada svoju predodžbu onoga što ih okružuje dobiva kroz digitalne sustave. Za njih je stvarnost ono što strojevi kažu da je stvarnost. To je upotpunjeno činjenicom da su podmornice te klase prve u američkoj floti bez analognog periskopa koji fizički mora probiti trup da bi prenio sliku površine u unutrašnjost (Holian 2004). Posada može proći kroz senzorski simuliran treći svjetski rat bez da ikada bude sasvim sigurna, analogno i empirijski sigurna – da se rat ikada i dogodio.

ZAKLJUČAK

Kroz razvoj FPS igara od njihovih skromnih početaka do danas, zamjetan je trend povećanja preciznosti i detaljnog prikaza stvarnosti. Vojska je prepoznala taj trend i već je od samih početaka razvijala vlastita softverska i hardverska rješenja ili modificirala ona komercijalna.

Modovi, tj. slobodne modifikacije izvornih FPS komercijalnih igara, uporno, čak neovisno o proizvođaču, dodatno utječu na realnost simulatora. Jasno, simulatori nisu savršeni, ali te slobodne zajednice entuzijasta čine upravo ono što je potrebno da bi se programska rješenja konstantno prilagođavala okolišu kojeg simuliraju. Osim, primjerice, uvođenja modova koji opisuju lokalne sukobe, korisnici mogu prilagođavati balističke modele i dodavati korake u proceduri korištenja raznih oblika vojne opreme. Valja uzeti u obzir i to da su neki od korisnika bivše ili aktivno vojno osoblje.

⁷ Za uvid u postupak polijetanja vidjeti YouTube (2013).

Komercijalni sektor igara i njegova pripadna korisnička zajednica na taj način sudjeluju u stvaranju sve realnijih prikaza rata koji svojom preciznošću, kao što se vidi iz primjera OFP-a i njegove vojne modifikacije VBS1, nalaze primjenu i u vojsci.

Ipak, postoji bojazan da bi suradnja vojske i industrije računalnih igara mogla dovesti do diseminacije kulture pristanka na rat i blaziranosti igrača na prikaze nasilja. Takav bi trend u zabavnom dijelu igračke industrije svakako mogao biti prisutan, ali bi upravo onaj njegov nešto ozbiljniji, simulacijski dio, mogao pružiti izvjesne nade da se igre mogu koristiti i kao način boljeg informiranja o stvarnom vojnom životu na aktualnim svjetskim bojištima. Kako igračke simulacije napreduju, uvodi se sve više elemenata iz stvarnog svijeta, što postupno korisnicima daje do znanja da rat nije samo onaj kratki trenutak pucanja po neprijatelju, nego i cijeli niz pripremnih radnji za sukob, ali i procedura koju valja poduzeti nakon prestanka sukoba.

Stoga osobe koje zanima rat igranjem danas dostupnih igara vrlo lako mogu doći do one granice kada igra ukloni idealizaciju rata kao svojevrsnog računalnog sporta i predoči ga u njegovom širem, profesionalnom kontekstu, gdje je vojnik zaposlenik države i u svojem poslu mora svakodnevno prolaziti kroz repetitivne i zamorne rutine, ali i kroz široj publici privlačne borbene angažmane. Igrači mogu pristati na kompromis između realnosti i igre i koristiti komercijalne simulatore za predah od života, ali to ne znači da nemaju bar približan uvid u ono što bi stvarno zaposlenje u suvremenoj vojsci AVF tipa sa sobom donijelo – etički i zdravstveno.

LITERATURA

- Afrić, V. 1999. Simulacijski modeli. *Polemos*, sv. II, br. 03–04, str. 94–111.
- Anderson, C. A. et al. 2010. Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, sv. 136, br. 2, str. 151–173.
- Armaholic. 2013. Modules. Armaholic.com. http://www.armaholic.com/list.php?c=arma_files_modules (pristupljeno 20. listopada 2013.).
- Barlett, C. P., R. J. Harris i R. Baldassaro. 2007. Longer you play, the more hostile you feel: examination of first person shooter video games and aggression during video game play. *Aggressive Behavior*, sv. 33, br. 6, str. 486–497.
- Barlow, M. i P. Morrison. 2005. Challenging The Super Soldier Syndrome In 1st Person Simulations. Uidaho.edu. [http://www.webpages.uidaho.edu/~bdyre/psyc512/Barlow%20and%20Morrison%202005%20\(mark\).pdf](http://www.webpages.uidaho.edu/~bdyre/psyc512/Barlow%20and%20Morrison%202005%20(mark).pdf) (pristupljeno 20. listopada 2013.).
- Bohemia Interactive Community Wiki. 2013. Category: Operation Flashpoint. community.bistudio.com, http://community.bistudio.com/wiki/Category:Operation_Flashpoint (pristupljeno 20. listopada 2013.).

- Bushman, B. 2012. Do Violent Video Games Increase Aggression? Psychologytoday.com, <http://www.psychologytoday.com/blog/get-psyched/201201/do-violent-video-games-increase-aggression> (pristupljeno 20. listopada 2013.).
- Card, O. S. 2007. *Enderova igra*. Zagreb: Izvori.
- Carnagey, N. L., C. A. Anderson i B. J. Bushman. 2007. The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, sv. 43, br. 3, str. 489–496.
- Harper, H. 2001. The Military and Society: Reaching and Reflecting Audiences in Fiction and Film. *Armed Forces & Society*, sv. 27, br. 2, str. 231–248.
- Holian, T. 2004. Eyes From the Deep: A History of U.S. Navy Submarine Periscopes. Navy.mil, http://www.navy.mil/navydata/cno/n87/usw/issue_24/eyes.htm (pristupljeno 20. listopada 2013.).
- Howard, C. E. 2012. Simulation & Training: Expecting the Unexpected. *Military & Aerospace Electronics*, sv. 23, br. 1, str. 12–23.
- Hrvatski vojnik. 2012. Simulacijska vježba na sustavu VBS-2. <http://www.hrvatski-vojn timer.hr/hrvatski-vojn timer/4052012/vijesti.asp> (pristupljeno 20. listopada 2013.).
- Krishnan, A. 2008. *War as Business*. Aldershot: Ashgate.
- Lin, T. 2011. A War Training Platform From an Unlikely Source. Nytimes.com, http://www.nytimes.com/2011/05/02/technology/02gameside.html?_r=1& (pristupljeno 20. listopada 2013.).
- Maninger, S. 2007. Soldiers of Misfortune: Is the Demise of National Armed Forces a Core Contributing Factor in the Rise of Private Security Companies? U: *Private Military and Security Companies*, ur. T. Jäger i G. Kümmel. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Matković, T. 2003. Igranje rata? Ratne igre u civilnoj i vojnoj upotrebi. *Polemos*, sv. VI, br. 11–12, str. 135–159.
- McLeroy, C. 2008. History of Military Gaming. *Soldiers*, sv. 63, br. 9, str. 4–6.
- Military & Aerospace Electronics*. 2007. United Kingdom Ministry of Defence trains soldiers with Bohemia Interactive. Militaryaerospace.com, <http://www.militaryaerospace.com/articles/print/volume-18/issue-8/product-applications/simulation-and-training/united-kingdom-ministry-of-defence-trains-soldiers-with-bohemia-interactive.html> (pristupljeno 20. listopada 2013.).
- Military Technology*. 2009. Bohemia Interactive to Develop VBS NATO. *Military Technology*, sv. 33, br. 3, str. 59–59.
- Penzar, D., A. Srbljinović i O. Škunca. 2001. Kompjutorske ratne igre: borbeni modeli i simulacije različitih rezolucija. *Polemos*, sv. IV, br. 7, str. 91–111.
- Perla, P. P. i E. D. McGrady. 2011. Why Wargaming Works. *Naval War College Review*, sv. 64, br. 3, str. 111–130.
- Pew, R. W. i A. S. Mavor, A. S. 1998. *Modeling Human and Organizational Behavior: Application to Military Simulations*. Washington, D.C.: National Academy Press.

Shaw, I. G. R. 2010. Playing War. *Social & Cultural Geography*, sv. 11, br. 8, str. 789–803.

Snider, S. 2001. Operation Flashpoint: Cold War Crisis Review. Gamingexcellence.com, <http://www.gamingexcellence.com/pc/games/operation-flashpoint/review> (pristupljeno 20. listopada 2013.).

YouTube. 2013. Let's play DCS BlackShark 2 (withcommentary) 1.2.3. <http://www.youtube.com/watch?v=eYEwukiuMI0> (pristupljeno 20. listopada 2013.).

COMPUTER GAMES AS A RESERVOIR OF TACTICS AND A TOOL FOR VIRTUAL WARRIOR RECRUITMENT: ARMED ASSAULT, ACE, VBS2

Dinko Štimac

Summary

This text concerns itself with the phenomenon of FPS (First Person Shooter) games and utilization of these games as simulation tools for military training. Special focus is placed on a game called Armed Assault and its mod ACE. Also, a preliminary insight into the role of mods in creating progressively more precise simulators is developed. The army recognized the potential of commercial FPS in precise simulation of the battlefield, especially concerning the potential to use those simulations for training troops to the size of a platoon. Some views claim that playing war games causes insensitiveness of players and their construction of the war as bloodless and clean fun – these views are challenged. Operating in the context of contemporary armed forces of the AVF (All Volunteer Force) type, simulations have the potential to develop a better understanding of the military in the eyes of the civilian population. This could enhance the control of the civilian sector over the professional military.

Key words: First Person Shooter, Virtual Battlespace 2, All Volunteer Force, simulation, virtual reality, military.